

**ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ  
ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ  
И ЮНОШЕСТВА И ПРОДВИЖЕНИЯ  
ЧТЕНИЯ:**

---

**ВОЗМОЖНОСТИ  
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ  
И КРИТЕРИИ ОТБОРА**

# ЭИ в МУК «ЦСДШБ»

- ЦГДБ – отдел «Медиацентр»  
(обязательный экземпляр ЭИ ок. 400)
- Школьные библиотеки–медiateки (5)  
(есть компьютеры для школьников)
- Школьные библиотеки – 17  
(только АРМ библиотекаря)

# Использование ЭИ в МУК «ЦСДШБ»

- на школьных уроках для обучения и тестирования;
- в программах дополнительного образования, разработанных в нашей библиотеке;
- для самообразования пользователей

# Разнообразие ЭИ

- **по содержанию информации:** универсальные или предметные (общепредметные, специализированные или тематические);
- **по возрастной ориентации:** для дошкольников, младших школьников, основной и старшей школы;
- **по уровням и профилю образования:** общеобразовательные, профильные (для основных курсов, для элективных курсов);
- **по структуре представления информации:** алфавитные, систематические и др.;

# Разнообразие ЭИ

- **по формам представления информации:** электронные копии традиционных печатных изданий, мультимедийные издания;
- **по исполнению:** как разновидность локальных информационных ресурсов (на CD, DVD), как разновидность ресурсов сети Интернет;
- **по степени активности виртуальной среды:** пассивные (ориентированные только на предъявление информации); интерактивные (опирающиеся на использование "обратной связи"),

# Дидактический аппарат ЭИ

- *способы представления информации*
- *система ориентирования в информации*
- *дополнительные возможности усвоения учебного материала*
- *наличие аппарата обработки учебной информации*
- *наличие системы проверки усвоения знаний*

# Возрастная ориентация

Портал «Кирилл и Мефодий» предлагает:

- старше трех лет
- старше 8 лет
- начальная школа
- основная школа

Мы работаем с малышами от 5-6 лет

# ГОТОВИМСЯ К ШКОЛЕ

## Использование компьютера

- *повышает интерес к обучению, усвоению представлений об окружающем мире*
- *всесторонне развивает детей*
- *обучающие и развивающие программы для детей представлены в игровой форме*
- *работа с «мышкой» развивает определенные мышцы рук и пальцев, координацию движений, способствует усвоению письма*

# ГОТОВИМСЯ К ШКОЛЕ

## Использование компьютера

- *Помогает привыкнуть к тому, что в школе успехи ребенка будут постоянно оцениваться.*
- *Готовит к школьным образовательным тестам.*

# Играйте и учитесь вместе с Артуром - Строим домик на дереве



## По классификации

- *универсальное,*
- *общеобразовательное по содержанию,*
- *возраст – дошкольный*
- *по форме представления информации – мультимедийное,*
- *по исполнению – локальное*
- *по активности виртуальной среды – интерактивное.*

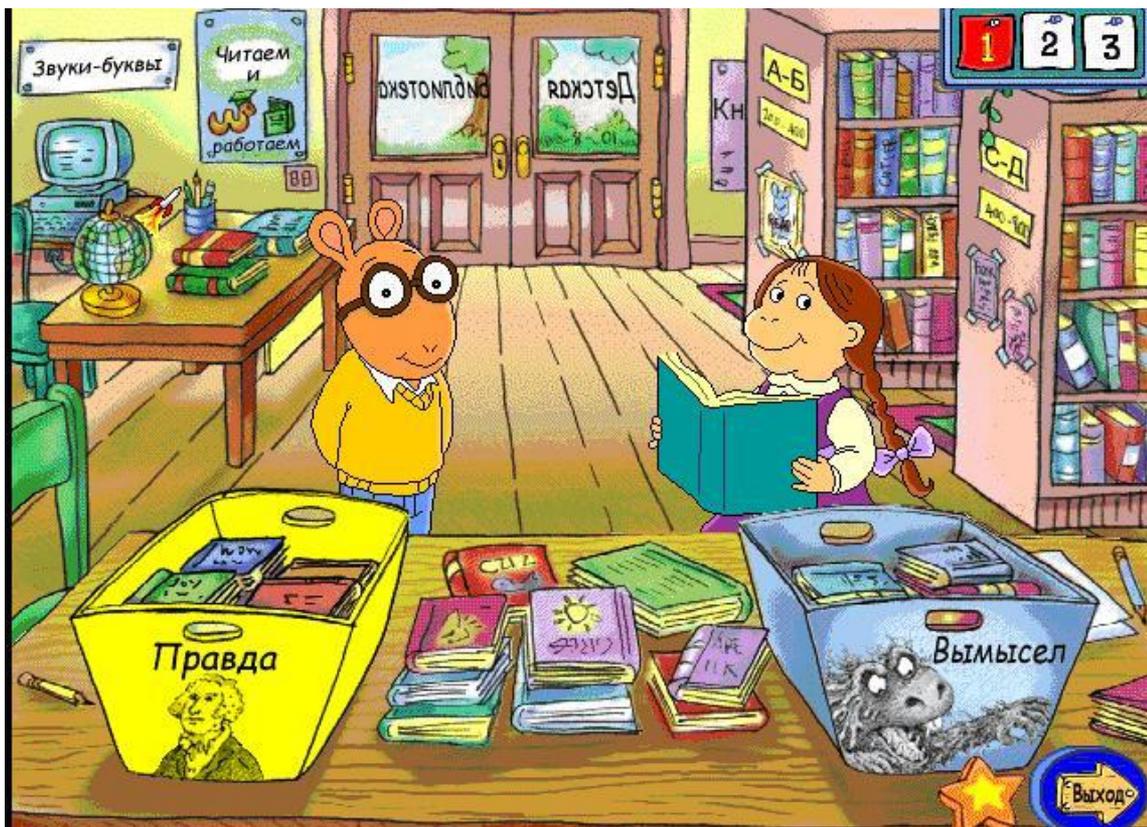
# Строим домик на дереве - Дидактический аппарат



## Способы представления информации :

- текст и гипертекст;
- анимация;
- аудиоинформация – вся игра озвучена (Артур и другие герои разговаривают);
- "виртуальная реальность" – действие происходит в разных местах Больших Вязников .

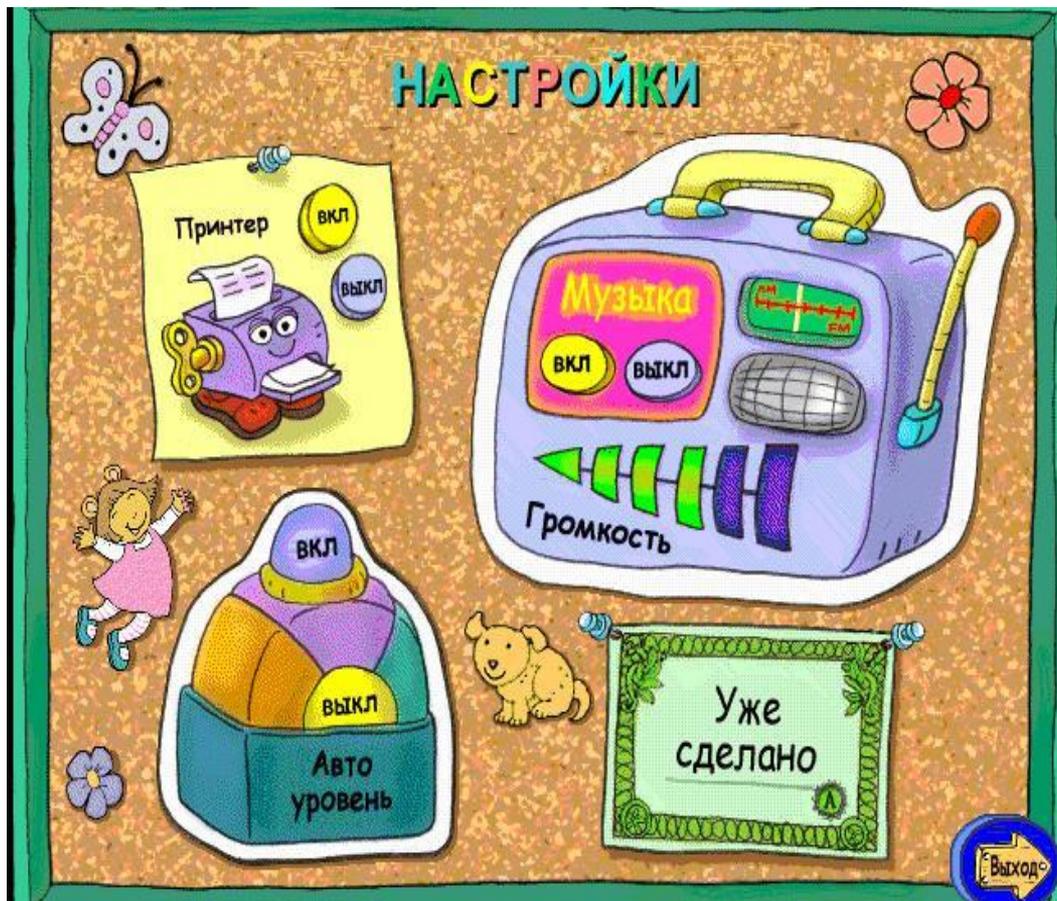
# Строим домик на дереве - Дидактический аппарат



**Ориентирование  
В  
информации**

- навигаторы различных видов

# Строим домик на дереве - Дидактический аппарат



## Система "Учимся вместе"

Ребенок учится вместе с Артуром и друзьями.

Специальные элементы, чтобы поддерживать в ребенке интерес к игре и азарт:

- Автоуровень,
- Оценка,
- Автопомощь,
- "Уже сделано" для детей
- "Счет игрока" для родителей.

# Строим домик на дереве - Дидактический аппарат

**Артур:**  
Строим домик на дереве

Игра

Счет игрока:  
**СВЕТА**

Навыки

	Уровень 1	Уровень 2	Уровень 3
Витражи	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%
Дворец Крем-Брюле	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%
Что куда?	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%
Мусороскульптура	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%
Гараж Ивана Петровича	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%
Сад бабушки Арины	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%
Так бывает?	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%	Верных = 0 Всего = 0 0%

Выход

Система проверки  
усвоения знаний  
(тесты, счет  
кроссворды)

Дети могут узнать,  
сколько им еще  
осталось сделать,  
правильные ответы

# Строим домик на дереве - Дидактический аппарат

Артур: **Я умею**

Строим домик на дереве      Конкурс добрых дел      На работу с родителями

	Сад бабушки Арины	Гараж Ивана Петровича	Дворец Крем-Бриоле	Витражи	Так бывает?	Разложи все по порядку!	Мусороскульптура	Я иду искать!	Кто хозяин кошельца?
Счет	✓								
Арифметика	✓								
Логика								✓	
Пространственные соотношения								✓	
Форма	✓								
Цвет	✓								
Буквы			✓						
Звуки и буквы			✓						
Словарный запас							✓		
Рифма							✓		
Последовательности				✓					
Категории				✓					
Шаблоны			✓						
Память						✓			
Наука					✓				
Стратегическое мышление	✓								
Идентификация									✓
Сортировка									✓

Выход

## Родители

могут получить подробную информацию об успехах ребенка и контролировать его дальнейшее обучение

# Играйте и учитесь вместе с Артуром - На работу с родителями

Для детей 6-8 лет.

Обучает необходимым школьным навыкам: грамматика (правописание и словарный запас – синонимы и антонимы), математика (арифметика - сложение и вычитание, измерение, определение времени, пространственные отношения).

Системные требования

Windows – от 95, ОЗУ- 32, Pent-100,  
может работать на любом компьютере

# Компьютер – твой друг и помощник Дракоша и занимательная информатика



## На диске представлен:

- рассказ о первых вычислительных машинах,
- современных операционных системах,
- о локальных сетях и Интернете,
- об устройстве компьютера и правилах техники безопасности.

## Недостатки:

- не указана возрастная ориентация ресурса,
- несоответствие содержания текста и его выразительных средств
- не очень хорошо озвучен

# Компьютер – твой друг и помощник Дракоша и занимательная информатика

Для чего обычно используют компьютер

## Для чего обычно используют компьютер

### Мультимедийные программы

За словом мультимедиа скрываются такие привлекательные возможности компьютера, как умение качественно воспроизводить музыку, показывать кино и мультфильмы, принимать и показывать телевизионные передачи, использовать лазерные диски, на которых можно найти бездну интереснейшей информации.

К вашим услугам путешествия по библиотекам и музеям всего мира, изучение языков, истории, литературы и медицины, занятия музыкой, художественным рисованием и архитектурой.

Счет 000

# Для учащихся 4-6 классов

- игровые программы - квесты, развивающие логическое мышление (на литературной основе: Рони, Карлсон по Линдгрен)
- игры и головоломки (Вперед, вундеркинды)
- учебники и электронные энциклопедии (Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия, учебники и репетиторы по предметам)

# Мультимедийные средства для обучения иностранному языку

- *Электронные словари*: многоязычные (Abby Lingvo, Multilex) и моноязычные (The Oxford Picture Dictionary, Cambridge Advanced Learner's Dictionary)
- *Переводчики* : Prompt, Power Translator
- *Готовые комплексы*: грамматические и полные English Gold 2000, Deutch Gold, Reward
- *Курсы для тестирования знаний*: **Oxford Practice Grammar, TOEFL**

# ***Электронные ресурсы о детских писателях и книгах***

- ***Хрестоматии***
- ***О писателях, их собрания сочинений***
- ***Интерактивные обучающие программы и мультфильмы по сказкам (с бегущей строкой)***
- ***Рекомендательные библиографические пособия***

# ***Электронные ресурсы краеведческого характера***

- ***о природе и экологии***
- ***о городах и населенных пунктах***
- ***о поэтах и писателях***

## **Часто выпускаются библиотеками**

- **Энциклопедия «Открыто об Озерске»**
- **«Школа юного краеведа»**
- **Путешествие с верблюжонком по Челябинской области.**
- **Готовим диск «Писатели земли уральской»**

# *Определение эффективности и качества компьютерного обучения*

## **Ошибочное представление («технари»):**

- информацию разбить на кусочки и на каждый кусочек повесить бирку;
- информацию очистить от бытовой «шелухи» и представить в «красивом» аксиоматическом виде;
- информацию нужно снабдить множеством разноцветных сносок и ссылок

# **Эффективность обучения**

## **качество запоминания**

### **Правильное представление (педагоги, психологи)**

Хорошо запоминается информация, если:

- вовремя предложить нужную аналогию – «футляр», «подложку» (запоминание под руководством, пассивное запоминание);
- вовлечь в деловую тематическую игру, где школьник сам себе подыщет нужную аналогию – подложку (активное запоминание).

# *Эффективность обучения* участие преподавателя

## **Релевантность образовательной технологии (комплекса, пособия)**

тем больше, чем более значимые знания и умения с ее помощью **самостоятельно** получают учащиеся за меньший промежуток времени с меньшей долей участия преподавателя:

$$R = Z / (T * U)$$

# ***Электронные ресурсы в библиотеках***

- ***Отбор на основе критериев***
- ***Отбор на основе опыта***
- ***Отбор по возрастной ориентации***
- ***Общественная оценка ресурсов: обмен опытом***